

# Bericht Todesstern U3

Charline Waldrich, Robert Ullmann, Julian Dobrot

13. november 2015

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Aufgabenstellung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Lösungsstrategien</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Implementierungen</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Besondere Probleme oder Schwierigkeiten bei der Bearbeitung</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Zeitbedarf</b>	<b>5</b>
5.1	Tests . . . . .	6
5.1.1	Abbildung 3 . . . . .	6
<b>6</b>	<b>Quellen</b>	<b>6</b>

## 1 Aufgabenstellung

Implementierung von Beleuchtung im todesstern Raytracer.

## **1.1 Änderungen an bestehenden Klassen**

### **1.1.1 Änderungen am Hit-Objekt**

### **1.1.2 Änderungen an der Geometrie-Klasse und am Dreieck**

### **1.1.3 Änderungen an der World-Klasse**

### **1.1.4 Demo-Szene**

## **1.2 Licht**

### **1.2.1 Light**

### **1.2.2 PointLight**

### **1.2.3 DirectionalLight**

### **1.2.4 SpotLight**

## **1.3 Material**

### **1.3.1 SingleColorMaterial**

### **1.3.2 LambertMaterial**

### **1.3.3 PhongMaterial**

## **2 Lösungsstrategien**

Allgemein wurden als erster Lösungsschritt alle aus der Aufgabenstellung hervorgehenden Klassendiagramme komplett in das Projekt integriert.

### 3 Implementierungen

### 4 Besondere Probleme oder Schwierigkeiten bei der Bearbeitung

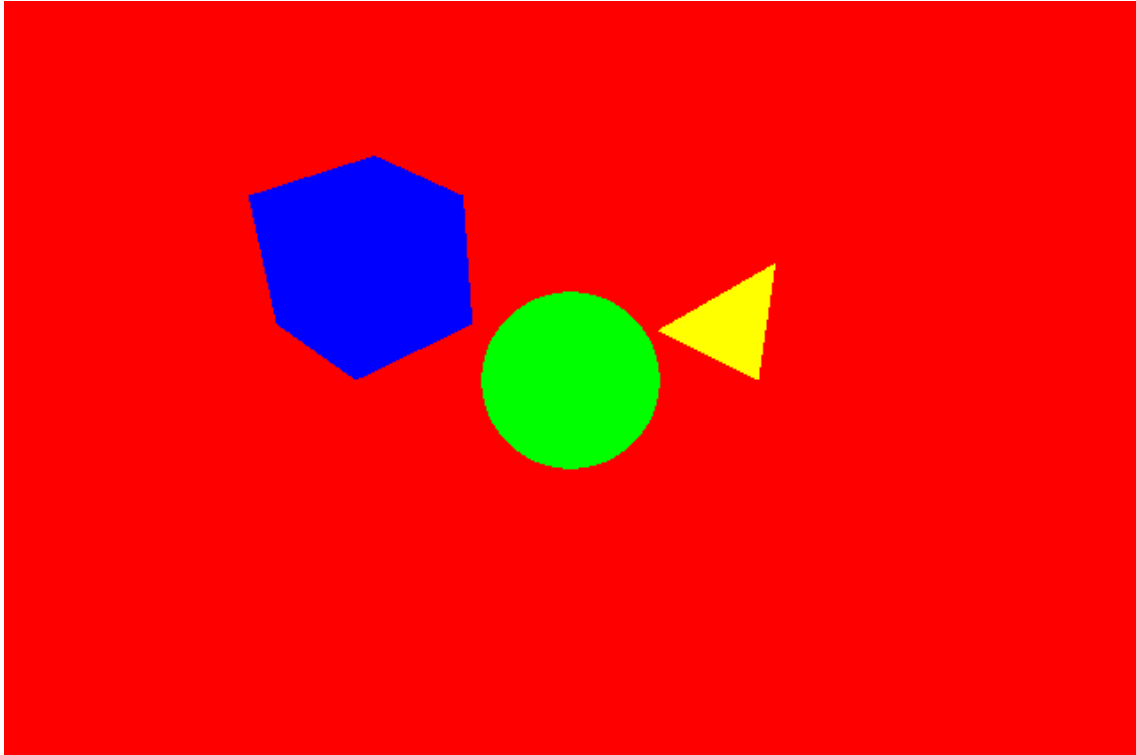
### 5 Zeitbedarf

Strahl	60 min
Kameras	120 min
Farben	60 min
Geometrien	720 min
Welt	60 min
Raytracer	240 min
Bericht	180 min
<hr/>	
	1440 min

## 5.1 Tests

### 5.1.1 Abbildung 3

Demo Szene mit einfarbigen Material.



## 6 Quellen